



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D BLENDER**

**AGFI ERYANTO
NIM. 2014-51-162**

DOSEN PEMBIMBING

Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs

Wibowo Harry Sugiharto, S.kom., M.kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D BLENDER**

**AGFI ERYANTO
NIM. 2014-51-162**

DOSEN PEMBIMBING

Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs

Wibowo Harry Sugiharto, S.kom., M.kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HALAMAN PENGESAHAN

**ANIMASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D BLENDER**

AGFI ERYANTO

NIM. 201451162

Kudus, 14 Agustus 2018

Ketua Penguji,



Endang Supriyati, S. Kom., M. Kom
NIDN. 0629077402

Anggota Penguji I,



Tri Listyorini, S. Kom., M. Kom
NIDN. 0616088502

Anggota Penguji II,



Evanita, S. Kom., M. Kom
NIDN. 0611088901

Pembimbing Utama,



Mukhamad Narkamid, S. Kom., M.Cs
NIDN. 0620068302

Pembimbing Pendamping,



Wibowo Harry Supiharto, S. Kom., M.Kom
NIDN. 0619059101

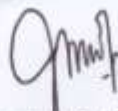
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST., MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, S. Kom., M. Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agfi Eryanto
NIM : 201451162
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 18 Agustus 1996
Judul Skripsi : Animasi Tata Cara Wudhu dan Sholat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Multimedia Menggunakan 3D Blender

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Perancangan Animasi pembelajaran tata cara wudhu dan sholat ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 6 Agustus 2018

Yang memberi pernyataan

Agfi Eryanto

NIM. 201451162

**ANIMASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D BLENDER**

Nama mahasiswa : Agfi Eryanto

NIM : 201451162

Pembimbing :

1. Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs
2. Wibowo Harry Sugiharto, S.Kom., M.Kom

RINGKASAN

Sholat merupakan tiang agama dan merupakan suatu kewajiban untuk semua muslim di seluruh dunia karena kita tau sebagai muslim carara menyembah dan mendekatkan diri kepada Allah sang pencipta agar menjadi manusia yang berahklhak yaitu dengan ber sholat. Untuk mengajarkan tata cara sholat dengan benar sesuai kaidahnya untuk anak usia dini yang belum tau cara baimana menunaikan ibadah sholat dengan benar maka penulis memiliki gagasan ide menggunakan” Media Pembelajaran Animasi Tata Cara Wudhu dan Sholat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Multimedia Menggunakan 3D Blender” dengan harapan dapat membuat anak – anak belajar dengan asik dan menarik. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini kita dapat menarik minat anak untuk belajar sholat dengan tekun karna kita tahu di jaman serba moderen ini anak – anak cenderung susah sekali kalau di ajak belajar dengan cara yang tidak menyenangkan.

Kata Kunci: Animasi 3D , Media pembelajaran ,Multimedia.

***ANIMATION PROCEDURES FOR MOVEMENT OF WUDHU AND
SHOLAT READING AS A LEARNING MEDIA FOR ELEMENTARY
SCHOOL (SD) BASED ON MULTIMEDIA USING 3D BLENDER***

Student Name : Agfi Eryanto

Student Identity Number : 20451162

Supervisor :

1. Mukhamad Nurkamid, S.Kom. ,M.Cs
2. Wibowo Harry Sugiharto, S.Kom. ,M.Kom

ABSTRACT

Prayer is a pillar of religion and is an obligation for all Muslims around the world because we know as a Muslim carara worship and draw closer to Allah the creator to become a human being who is virtuous by praying. To teach prayer procedures correctly according to the rules for early childhood who do not know how to perform prayer properly, the author has the idea of using "Animation Learning Media Procedures for Ablution and Prayer Reading Movement as Learning Media for Primary School Children" Multimedia Based Using 3D Blender "in hopes of making children learn cool and interesting. In addition, with this learning media, we can attract children to study prayer diligently because we know that in this modern era, children tend to be very difficult when invited to learn in an unpleasant way.

Keywords: 3D Animation, Media learning, Multimedia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Animasi Tata Cara Wudhu dan Sholat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Multimedia Menggunakan 3D Blender”. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung untuk terselesaikannya skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Wibowo Harry Sugiharto, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Supriyono dan Ibu Sunarti tersayang yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
7. Teman-teman Gank Sprem yang telah memberi semangat dan dukungan.
8. Serta Wanita yang selalu menyemangati dalam segala hal Desy Ummi Rodhiyyah.

9. Teman-teman Kontrakan yaitu Maho, Mantri, Igun, Ucok, Darminto, Komeng yang selalu memberi semangat dan selalu menemani dikala membuat skripsi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 18 Agustus 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
RINGKASAN	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 PengertianMultimedia.....	6
2.2.2 3D Animasi	6
2.2.3 3D Blender	6
2.2.4 Animasi	7
2.2.5 Adobe After Effect.....	8
2.2.6 Adobe Premier	8
2.2.7 Adobe Soundb0ot	9
2.2.8 Pengertian Storyboard	9
2.3 Kerangka Pemikiran	10
BAB III METODE PENELITIAN	13

3.1	Pengumpulan Data.....	13
3.1.1	Observasi	13
3.1.2	Studi Pustaka.....	13
3.2	Metode Pengembangan Animasi.....	13
3.2.1	Analisis	14
3.2.2	Desain	14
3.2.3	<i>Development</i>	14
3.2.4	<i>Implementation</i>	15
3.2.5	<i>Evaluation</i>	15
3.3	Tahap Produksi Pembuatan.....	15
3.3.1	Tahap Pra Produksi.....	15
3.3.2	Tahap Produksi	16
3.3.3	Tahap <i>Post</i> Produksi	17
3.4	<i>Storyboard</i>	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Analisis Kebutuhan	25
4.1.1	Analisa Kebutuhan <i>User</i>	25
4.2	Konsep.....	25
4.3	<i>Development</i>	26
4.3.1	Tahap Pembuatan Objek.....	27
4.3.2	Tahap Penulangan Objek.....	28
4.3.3	Tahap Menggerakkan Karakter	28
4.3.4	Tahap <i>Rendering</i>	29
4.3.5	Tahap <i>Editing Video</i>	30
4.4	<i>Implementasi</i>	30
4.5	<i>Evaluation</i>	44
4.5.1	<i>Kuisisioner</i>	45
4.5.2	Kesesuaian <i>Storyboard</i>	46
4.6	Pengujian	49
4.6.1	user Acceptance Testing	50

4.7	Distribusi (<i>Distribution</i>)	51
4.7.1	Dokumentasi Anak	51
4.7.2	KHasil CD/DVD.....	51
BAB V PENUTUP		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55



DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	18
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Animasi 3D.....	25
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner	45
Tabel 4.3 Kesesuaian dengan <i>Storyboard</i>	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi <i>Blender</i>	7
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Adobe After Effect</i>	8
Gambar 2.3 Aplikasi <i>Adobe Premier</i>	8
Gambar 2.4 Aplikasi <i>Adobe Soundbooth</i>	9
Gambar 2.5 <i>Storyboard</i>	9
Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran.....	10
Gambar 3.1 Metode ADDIE	14
Gambar 4.1 Karakter Utama	26
Gambar 4.2 Lingkungan.....	26
Gambar 4.3 Bangunan (Gedung)	27
Gambar 4.4 Tahapan Pembuatan Objek.....	27
Gambar 4.5 Tahap Pembuatan Objek Gedung.....	28
Gambar 4.6 Tahap Penulangan Pada Objek Animasi	28
Gambar 4.7 Menggerakkan Karakter	29
Gambar 4.8 Proses <i>Rendering</i> Animasi	29
Gambar 4.9 Proses <i>Editing Video</i>	30
Gambar 4.10 Animasi Pembuka Logo UMK.....	30
Gambar 4.11 menampilkan Nama Pembuat Animasi	31
Gambar 4.12 Suasana Lingkungan Mushola	31
Gambar 4.13 Menampilkan Karakter.....	32
Gambar 4.14 Perkenalan	32
Gambar 4.15 Mencuci Tangan.....	33
Gambar 4.16 Proses Mencuci Tangan	33
Gambar 4.17 Proses Membersihkan Lubang Hidung	34
Gambar 4.18 Proses Membasuh Muka	34
Gambar 4.19 Proses Mencuci Tangan Kanan dan Kiri.....	35
Gambar 4.20 Proses Mengusap Kepala	35
Gambar 4.21 Menampilkan Membersihkan Telinga	36
Gambar 4.22 Membersihkan Kaki Kanan dan Kiri	36
Gambar 4.23 Membaca Doa Wundu.....	37
Gambar 4.24 Membaca Niat	37

Gambar 4.25 takbiratul Ikhrom.....	38
Gambar 4.26 Membaca Doa Iftitah.....	38
Gambar 4.27 Membaca Alfatihah.....	39
Gambar 4.28. Membaca Surat Al- Quran	39
Gambar 4.29 Ruku	40
Gambar 4.30 I'tidal	40
Gambar 4.31 Sujud.....	41
Gambar 4.32 Duduk Diantara Dua Sujud	41
Gambar 4.33 Sujud Kedua	42
Gambar 4.34 Duduk Tasyahud Awal.....	42
Gambar 4.35 Duduk Tasyahud Akhir	43
Gambar 4.36 Salam.....	43
Gambar 4.37 Penutup.....	44
Gambar 4.38 Pnutup.....	44
Gambar 4.39 Pendistribusian Di TPQ.....	50
Gambar 4.40 Hasil Cover CD/DVD	50

